

MAKE 5™

Contents

1 five-track ramp
 25 discs (5 of each color)
 1 fabric play/travel bag
 instructions

Aim of the Game

The aim of the MAKER is to create 5 horizontal rows of the same color discs by shifting or repositioning the discs that are placed by the BREAKER.

The aim of the BREAKER is to position the discs in such a way as they block the MAKER from lining up rows of same color discs.

Game Preparation

Place the ramp in the middle of the playing area. Decide who will be the MAKER and who will be the BREAKER. NOTE: PLAYERS SWITCH ROLES AFTER EACH ROUND. Place all 25 discs in the bag and mix them well.

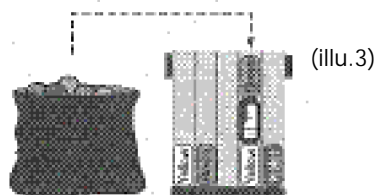
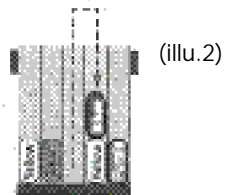
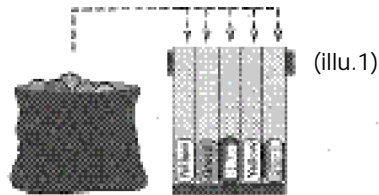
Game Play

Without looking, the BREAKER draws 5 discs from the bag and rolls one into each ramp track. (ILLUSTRATION 1) It is now the MAKERS turn to **a)** reposition any one disc to a new location (ILLUSTRATION 2) or **b)** pass.

Once again, and without looking, the BREAKER draws a disc from the bag, decides where it will cause the most trouble, and rolls it down one of the five ramp tracks. (ILLUSTRATION 3) The MAKER must now decide to **a)** reposition ANY one disc to a new location, thereby causing the other placed discs to roll into new color sequences, or **b)** pass.

NOTE: A MOVED DISC MUST BE REPOSITIONED BY ROLLING IT FROM THE TOP OF A TRACK, NOT BY PLACING IT IN THE MIDDLE OR BOTTOM OF A VERTICAL ROW. (ILLUSTRATION 4)

Play continues until all 25 discs have been drawn from the bag and placed on the ramp. The MAKER plays last.

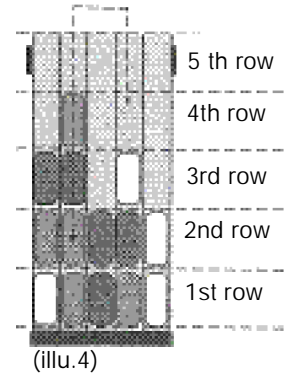


Scoring

Each horizontal row is tallied separately. (ILLUSTRATION 5)

5 discs of the same color 5 points
 4 discs of the same color 4 points
 3 discs of the same color 3 points
 1 or 2 discs of the same color 0 points

NOTE: THE PERFECT SCORE CONSISTS OF 25 POINTS PER ROUND WHEN A MAKE 5 IS CREATED IN EVERY ROW!



Winning

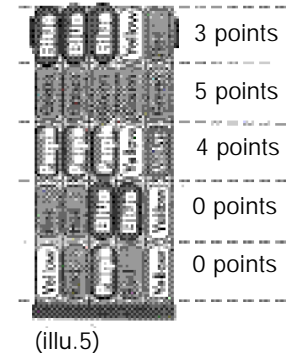
Six rounds of play are suggested so that the players can alternate the roles equally. The player with the highest score at the end is declared the winner.

Advanced Play

For increased difficulty and challenge of play, the MAKER cannot reposition ANY disc. They may only:

- reposition the last disc placed by the BREAKER
- reposition a disc from the bottom row only, or
- pass

Example for scoring



Manufactured and distributed under license by Family Games Inc.
 Montreal, Quebec, Canada - www.familygamesamerica.com

JEUX DE 5^{MC}

Composantes du jeu :

1 planche de jeu à cinq colonnes
25 disques (cinq de chaque couleur)
1 sac de voyage et de jeu en tissu
Instructions

But du jeu

Le but du PASSEUR est de former cinq rangées horizontales de la même couleur en changeant ou en déplaçant les disques qui ont été placés par le CASSEUR.

Le but du CASSEUR est de placer les disques de façon à empêcher le PASSEUR de former des rangées de disques de la même couleur.

Avant le début de la partie

Placez la planche de jeu dans le centre de l'aire de jeu. Vous devez décider quel joueur jouera le rôle du PASSEUR et celui qui sera le CASSEUR.

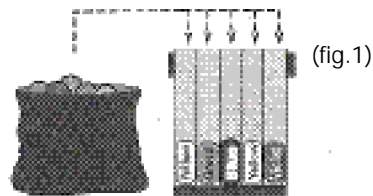
Nota : Les joueurs changent de rôles après chaque tour. Placez tous les disques (25) dans le sac et mélangez bien les pièces.

Déroulement du jeu

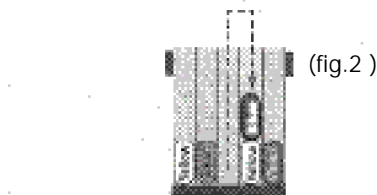
Sans regarder dans le sac, le CASSEUR pige cinq disques et les glisse dans chaque colonne de la planche de jeu. (illustration 1) Le PASSEUR doit maintenant a) déplacer un des disques dans une autre colonne (illustration 2) ou b) passer son tour.

Une fois de plus, le CASSEUR pige un disque sans regarder dans le sac. Il analyse ensuite ce qui pourrait nuire le plus à son adversaire et glisse le disque dans une des colonnes. (illustration 3) Le PASSEUR doit décider s'il a) déplace un des disques dans une autre colonne, ce qui créerait des nouvelles séquences de couleurs, ou s'il b) passe son tour.

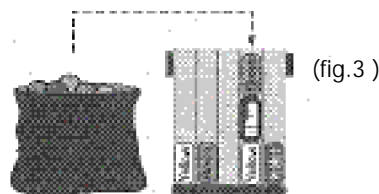
Nota : Le déplacement d'un disque doit s'effectuer en glissant un disque à partir du haut de la planche de jeu, et non en le plaçant dans le centre ou le bas d'une colonne. (illustration 4) La partie continue jusqu'à ce que tous



(fig.1)



(fig.2)



(fig.3)

les disques (25) aient été pigés et placés sur la rampe. Le PASSEUR joue en dernier.

Pointage

Le pointage de chaque rangée horizontale est calculé séparément. (illustration 5)

5 disques de la même couleur 5 points
4 disques de la même couleur 4 points
3 disques de la même couleur 3 points
1 ou 2 disques de la même couleur 0 point

NOTA : LE MAXIMUM DE POINTS POUR CE JEU EST DE 25 PAR TOUR LORSQU'UN JEU DE 5 A ÉTÉ COMPLÉTÉ DANS CHAQUE RANGÉE!

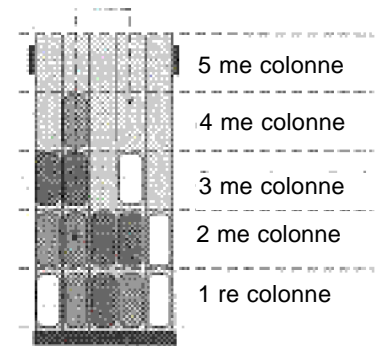
Le gagnant

Nous suggérons de faire une partie de six tours pour permettre aux joueurs de jouer les deux rôles. Le joueur ayant le pointage le plus élevé à la fin des six tours est le gagnant.

Niveau avancé

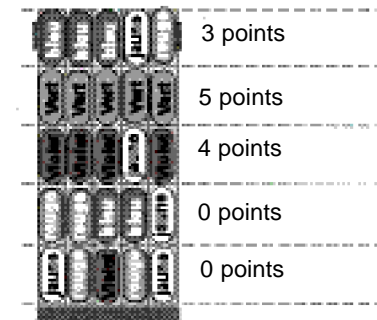
Pour augmenter le niveau de difficulté de la partie, vous pouvez décider de jouer une partie où le PASSEUR ne peut déplacer AUCUN disque. Seuls ces coups sont autorisés :

- déplacer le dernier disque glissé sur la planche de jeu par le CASSEUR;
- déplacer un disque de la rangée du bas seulement;
- passer son tour.



(fig.4)

Exemple



(fig.5)



Fabriqué et distribué sous licence par Family Games Inc.
Montréal (Québec) Canada www.familygamesamerica.com

SCHAFF'5^{WZ}

Material

1 Spielbrett mit 5 Rollbahnen
25 Scheiben (5 von jeder Farbe)
1 Spiel/Reisebeutel aus Stoff
Spielregel

Ziel

Der ORDNER muss versuchen, 5 waagrechte Reihen von gleichfarbigen Scheiben herzustellen, indem er die Scheiben, die der CHAOT legt, verschiebt oder umsetzt.
Der CHAOT versucht, die Scheiben so zu legen, dass der ORDNER daran gehindert wird, Reihen von gleichfarbigen Scheiben zu formen.

Vorbereitung

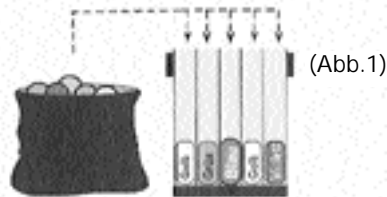
Die schiefe Ebene wird in die Mitte der Spielerrunde gelegt. Es wird ein ORDNER und ein CHAOT ernannt. Anmerkung: Spieler wechseln nach jeder Runde die Rollen. Alle 25 Scheiben in den Beutel geben und gut mischen.

Spielverlauf

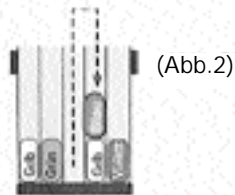
Der CHAOT zieht blind 5 Scheiben aus dem Beutel und läßt in jede Rollbahn jeweils eine Scheibe hinunterrollen (Abbildung 1). Jetzt ist der ORDNER an der Reihe, entweder a) eine Scheibe an eine andere Stelle zu setzen (Abbildung 2) oder b) auszusetzen.

Dann zieht der CHAOT wieder blind eine Scheibe aus dem Beutel und rollt sie in diejenige Rille hinab, wo sie dem Gegenspieler am meisten schadet (Abbildung 3). Der ORDNER muss nun überlegen, ob er a) eine Scheibe an eine andere Stelle setzen will, wodurch die bereits positionierten Scheiben in neue Farbkombinationen geraten, oder b) aussetzen will.

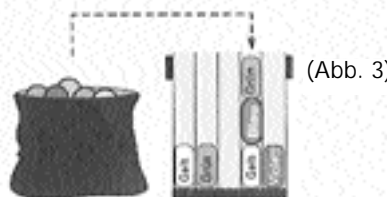
Anmerkung: Die Scheiben müssen versetzt werden, indem sie von oben in die Rille hinuntergerollt werden, nicht, indem man sie mitten in eine



(Abb.1)



(Abb.2)



(Abb. 3)

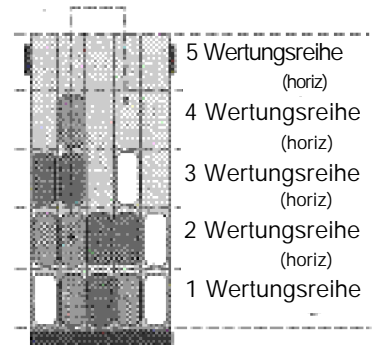
waagrechte Reihe hineinlegt (Abbildung 4).

Man spielt, bis alle 25 Scheiben aus dem Beutel gezogen und auf die Rollbahn gelegt wurden. Der ORDNER hat den letzten Zug.

Abrechnung

Jede waagrechte Reihe wird einzeln gezählt. (Abbildung 5)

5 gleichfarbige Scheiben	5 Punkte
4 gleichfarbige Scheiben	4 Punkte
3 gleichfarbige Scheiben	3 Punkte
1 oder 2 gleichfarbige Scheiben	0 Punkte



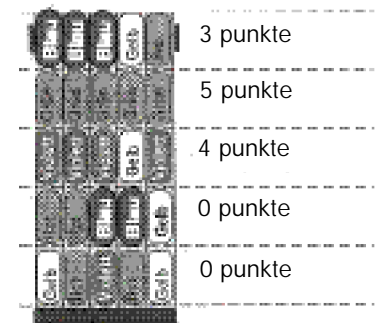
(Abb.4)

ANMERKUNG: DIE HÖCHSTE PUNKTZAHL IST 25 PUNKTE PRO RUNDE, WENN MAN IN JEDER REIHE EIN SCHAFF' 5 SCHAFFT!

Sieger

Es wird vorgeschlagen, sechs Runden zu spielen, sodass jeder Spieler die beiden Rollen gleich oft spielen kann. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Abrechnungsbeispiel



(Abb.5)

Schwierigeres Spiel

Das Spiel wird schwieriger, wenn der ORDNER KEINE Scheibe umsetzen darf. Er darf nur:

- die letzte vom CHAOT gelegte Scheibe umsetzen
- nur eine Scheibe aus der untersten Reihe versetzen, oder
- aussetzen.



Unter Lizenz hergestellt und vertrieben bei Family Games Inc.
Montreal, Quebec, Kanada www.familygamesamerica.com

MAKE 5™

Contenido

- 1 rampa de cinco vías
- 25 discos (de 5 colores)
- 1 bolsa de tela para juego o viaje
- Manual de instrucciones

Objetivo del juego

El objetivo del CONSTRUCTOR es crear 5 filas horizontales con discos del mismo color moviendo o cambiando de posición los discos que son colocados por el QUEBRADOR.

El objetivo del QUEBRADOR es colocar los discos de modo que impidan al CONSTRUCTOR alinear las filas de discos del mismo color.

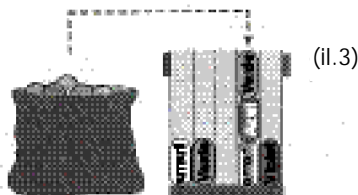
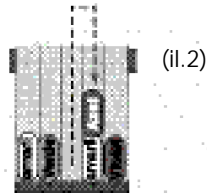
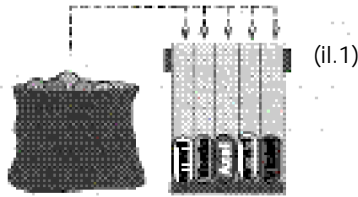
Preparación del juego

Colocar la rampa en el medio del área de juego. Designar quién será el CONSTRUCTOR y quién el QUEBRADOR. Nota: Los jugadores cambiarán de papel después de cada ronda. Colocar todos los discos en la bolsa y mezclarlos bien.

Desarrollo del juego

Sin mirar, el QUEBRADOR deberá extraer 5 discos de la bolsa y colocar uno en cada vía de la rampa (ilustración 1). Ahora será el turno del CONSTRUCTOR para: a) colocar cualquiera de los discos en una nueva posición (ilustración 2); o b) pasar.

Una vez más, y sin mirar, el QUEBRADOR deberá extraer un disco de la bolsa, decidirá dónde ocasionará mayores problemas, y lo colocará en una de las cinco vías de la rampa (ilustración 3). El CONSTRUCTOR ahora deberá decidir: a) colocar cualquiera de los discos en una nueva posición, haciendo que los otros discos colocados se posicionen en una nueva secuencia de colores; o b) pasar. Nota: un disco movido deberá reposicionarse colocándolo desde la



parte superior de la vía y no colocándolo en el medio o en el fondo de una fila vertical (ilustración 4).

El juego continúa hasta que se hayan extraído todos los discos de la bolsa y colocados en la rampa. El CONSTRUCTOR es el último que juega.

Puntuación

Cada fila horizontal se marca por separado (ilustración 5).

5 discos del mismo color	5 puntos
4 discos del mismo color	4 puntos
3 discos del mismo color	3 puntos
1 ó 2 discos del mismo color	0 puntos

NOTA: ¡LA PUNTUACIÓN PERFECTA CONSISTE EN 25 PUNTOS POR RONDA CUANDO SE CREA MAKE 5 EN CADA FILA!

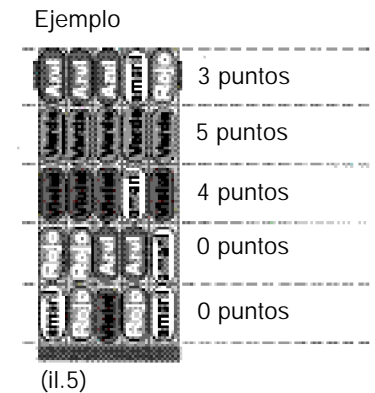
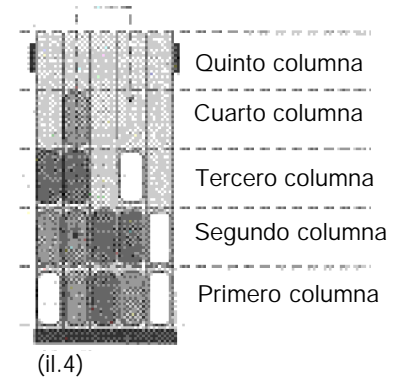
Cómo se gana

Se sugiere jugar seis rondas para que los jugadores puedan alternar los papeles por igual. Se declarará ganador al jugador que obtenga la puntuación más alta al final.

Juego avanzado

Para aumentar la dificultad y exigencia del juego, el CONSTRUCTOR no podrá reposicionar NINGÚN disco. Sólo podrá:

- reposicionar el último disco colocado por el QUEBRADOR
- reposicionar un disco sólo desde la fila inferior
- pasar.



Fabricado y distribuido bajo licencia de Family Games Inc.
Montréal, Québec, Canadá www.familygamesamerica.com